



Sur les pas d'un découvreur

Règle du jeu

6+ | 
2 - 4

Partez à l'assaut des mers et des océans en voguant sur le sillage de la frégate de Michel Joseph Dubocage.

Rendez-vous en Chine en passant par le Cap Horn et rapportez de vos escales des produits exotiques en les échangeant contre des marchandises embarquées dans le port du Havre.

Le but du jeu est d'être, à l'arrivée de ce grand voyage, le joueur le plus riche en marchandises et produits en provenance des pays visités.



Contenu

1 plateau de jeu, 2 dés, 4 pions, des cartes questions : 6/8 ans et 9/12 ans, des cartes marchandises de France, du Pérou, du Chili, du Brésil et de Chine, des cartes épices et des cartes « or ».

Préparation

Disposez les cartes marchandises sur les différents pays. Posez sur le plateau de jeu les cartes questions, les cartes épices et les cartes « or ».

Chaque joueur prend possession d'un paquet de marchandises françaises (10 socs de charrue et 5 fusils), puis positionne son navire sur la France pour le grand départ.

Déroulement

Le dernier joueur à être monté à bord d'un bateau commence et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour

Lancez les deux dés et avancez sur le chemin gris (le retour de Chine se fait sur le chemin blanc) votre navire du nombre de point correspondant . Si la case sur laquelle s'arrête le bateau est vide, rien ne se passe. Sinon, suivez les instructions :



Case question

Piochez une carte question. Une bonne réponse permet de gagner une carte « or ». Sinon, c'est au tour du joueur suivant.



Case épices

Raison officielle du départ de l'escadre de Michel Dubocage. Piochez une carte épices.



Case scorbut

Le navire est touché par la terrible maladie et l'équipage malade doit se reposer. Passez un tour.



Case pirate

Attaque de pirates. Vous perdez une marchandise, piochée au hasard par un adversaire.



Case tempête

Le navire est endommagé par une tempête lors du passage du cap Horn. Reculez d'une case.



Case découverte

Le premier navire qui arrive sur cette case découvre l'île de Clipperton, comme Michel J. Dubocage le 3 avril 1711. Piochez une carte or.

● Port d'escale

STOP ! Vous devez vous arrêter dans chaque pays (Chili, Pérou, Chine et Brésil) , même si le nombre de votre lancer de dé devait vous amener plus loin.

Echangez des cartes marchandises françaises contre les marchandises exotiques du port d'escale. La valeur de chaque marchandise est définie sur la carte par le nombre d'étoiles dorées. Vous pouvez repartir au prochain tour.



Le vainqueur !

A votre arrivée, comptez toutes les étoiles (dorées et argentées) présentes sur les cartes des marchandises exotiques (or, argent, épices, soie, porcelaine et café).

Celui qui en a le plus gagne !



©Musées d'Art et d'Histoire

Conception : pôle des publics des MAH

Réalisation : atelier technique des MAH